

1 - Conceitue e exemplifique os seguintes itens:

a) Programação Orientada a Objetos (POO)

É um paradigma para se criar componentes reutilizáveis de software por meio de classes e objetos

b) Classe

As classes são modelos que definem as propriedades e comportamentos dos objetos, elas apresentam estruturas das quais os objetos são criados.

c) Instância

É um objeto específico criado a partir de uma classe

d) Objeto

É uma instância concreta de uma classe, que possui propriedades e comportamentos específicos e é definido por meio de estado, comportamento e identidade.